

Rejtő-kereső és tiltó játékok felhasználása az óvodában

Rejtő-kereső játékok

A szellemi tevékenységek közé sorolható egy tárgy elrejtése vagy az elbújás, illetve a keresés is: ebben nem a mozgás a lényeg, hanem az, hogy ki milyen ügyesen választja ki az elrejtés, illetve elrejtőzés helyét, továbbá az, hogy ki milyen ügyes, leleményes a keresésben.

Ezekből a játékokból nincsen sokféle: a népi játékok típusrendjében 11 féle tárgy-eldugás és 8 féle bújócska található, de ez nem jelenti azt, hogy ezek a játékok ne volnának népszerűek. Valaminek az eldugása, megkeresése már az óvodások számára is élvezetes lehet, éppúgy, mint a bújócskajátékok egy része. A következőkben ezek közül mutatunk be erdélyi változatokat.

Tárgyak eldugása

A következő játékokban valamilyen tárgyat dugnak el, illetve keresnek meg: az eldugás módja változik.

Hideg – meleg

Valakit kiválasztanak (kiolvasnak) keresőnek, és megmutatják neki azt a tárgyat, amit meg kell keresnie. Aztán a kereső kimegy, a többiek pedig kiválasztanak egy jó helyet, ahova a tárgyat dughatják: asztal alá, szék mögé, valamelyik sarokba egy nagyobb tárgy mögé stb. Aztán behívják a keresőt, neki kell megtalálni az eldugott tárgyat. A többiek segítenek neki: ha messze jár tőle, azt mondják:

Hideg, hideg!

Ha közeledik:

Langyosodik, melegedik!

Amikor megtalálja:

Tűz!

„Hideg” helyett azt is mondhatják: „Víz, víz!” Akkor csak víz és tűz van, de az is jó segítség.

Utána, ha van még kedvük ezt játszani, mást olvasnak ki, aki kimegy keresőnek.

Gyűrűsdi

Ehhez a játékhoz kell egy gyűrű, de ha az nincs, megfelel valami más apró tárgy, akár egy kis kavics is. Kiválasztanak valakit hunyónak (keresőnek), egy másikat osztónak. A többiek körbe állnak, a hunyó kicsit távolabb áll a körtől, az osztó pedig két tenyere közé szorítja a gyűrűt, kis kavicsot, pénzdarabot, amivel éppen játszanak. A többi körbenálló is ugyanúgy összeszeri a két tenyerét, de nem szorítja nagyon össze. Maguk elé tartják összetett tenyerüket, és mind elkezdik dalolni:



Közben az osztó minden ütemre összeszorított tenyerét egy játszó összetett tenyere fölé teszi, és úgy tesz, mintha belepottyantana a gyűrűt. Egyikébe valóban bele is pottyantja, de ha ügyes, a hunyó nem látja, hogy kiébe. A dal végén bemegy a körbe, megnézi az összeszorított tenyereket, és amelyikről úgy gondolja, hogy ott van a gyűrű, arra rámutat. Ha valóban ott van, a hunyó cserél az osztóval, ha nincs ott, ő marad a hunyó.

Úgy is cserélhetnek, hogy a hunyó beáll a körbe, az osztó lesz a hunyó, és akinél a gyűrű volt, az lesz az osztó. Akkor nemcsak ketten cserélgetik a szerepeket, hanem többen.

Kicsigyűrűzés

Ez is gyűrűsdi, hasonlóképpen játsszák, mint az előző változatot, de különbségek is vannak. A kereső a körön kívül áll, nekik háttal. Az osztó csak egyvalakihez megy oda, aki a körben áll, az ő tenyere közé csúsztatja a gyűrűt, és neki mondja:

Nesze, kicsi gyűrű, fogd meg jól!
 Felsősfalva (Udvarhely)
 MTA BTK Zenetudományi Intézet
 Leltári szám 78683

A többiek is összeszorítják a tenyerüket, mintha náluk volna a gyűrű (vagy más). A kereső bejön és megpróbálja megtalálni a gyűrűt: ha sikerül, ő lesz az osztó, és az lesz a kereső, akinél a gyűrű volt. A volt osztó beáll a körbe az ő helyére.

Sulykozás

A játékot régen sulyokkal játszották (innen a neve), most megfelel bármilyen tárgy, amit jól lehet adogatni. A játszó leülnek a földre körben, szorosan egymás mellé. Egyiküknél van egy sulyok, eldugja a háta mögé. Egy játszó a kereső, ő a körön belül áll.

A körben ülők adogatják a hátuk mögött a sulykot erre-arra, közben mondják:

Itt a sulyok, itt a sulyok!
 Jobbágytelke (Maros-Torda)
 MTA BTK Zenetudományi Intézet
 Leltári szám 80833

Nem mindenki egyszerre mondja, hanem hol itt, hol ott néhányan, mintha tényleg ott lenne, illetve az is mondhatja, akinél éppen van, ha a kereső elég messze van. Mindenki úgy

mozgatja a kezét, mintha éppen nála lenne. A körben állónak az a feladata, hogy megtalálja, ahol éppen van, és megfogja a sulykot (nem a játszót). Ha sikerül, cserél azzal, akinél éppen volt a sulyok.

Az eredeti leírás és más erdélyi változatok szerint a sulykot vagy más tárgyat a játszó felhúzott térdek alatt adják tovább, szoknyájuk eltakarja, ezért nem látszik. A kereső a körön kívül áll, szaladgál, a lábak alatt is kotorászhat, de csak kívülről, úgy próbálja megtalálni. Ezek a változatok óvodában nem használhatók, mert a kicsi lányok nem tudják felhúzott térdek alatt adogatni a tárgyat, ehhez még nem elég hosszú a lábuk, és nem is hordanak olyan hosszú, bő szoknyát. Szerencsére sikerült találnom olyan változatot is Galambodról,¹ amelyben a hátuk mögött is adogathatják: itt azért nem az a változat szerepel, mert a közben mondott szöveg jellemzően más játékhöz kapcsolódik.

Bújócskák

Következnek azok a játékok, amelyekben az elbújt játszókat kell megkeresni: ezekben az elbújás és a megtalálás módja is változhat.

Sima bújócska

Ezekben a változatokban az alapformát semmi nem bővíti. Kiválasztanak vagy kiolvasnak egy hunyót, a többiek elbújnak. A hunyó rendszerint falnak, fának fordulva, szemét eltakarva számol egytől tízig, húszig, esetleg százig is: az óvodások még nem tudnak százig számolni, de ha az „Egy, megérett a meggy” kezdetű mondogató már ismerős nekik, akkor tízig igen. Általában korlátozzák a területet, megegyeznek, hogy melyik utcák, fák, szénakazlak által határolt területen lehet elbújni: ha az óvodai szobában játszanak, erre nincs szükség, de az udvaron esetleg nem árt. Amikor vége a számolásnak, a hunyó elindul, keresi a többieket. Akit először megtalál, az lesz a következő hunyó. Egyes változatok szerint akkor már nem is folytatja a keresést, mások szerint mindenkit meg kell keresnie, és akkor kezdik az új játékot az új hunyóval.

Pákk

Ebben a játékváltozatban a megtalálást nehezítik. A hunyót kiolvassák, az elbújás az előzőleg leírt módon történik. Amikor a számolásnak vége van, a hunyó hozzáteszi:

Aki bújt, bújt,
Aki nem bújt, nem bújt,
Bújjon a macska farkába!

Ezzel jelzi a többieknek, hogy indul keresni. Ha meglát valakit, föl is kell ismernie, hogy ki az. Elkiáltja magát:

Marcsi (vagy más), pákk!
Galambod (Maros-Torda)
Veress Ilona: Mezőcsávási gyermekfolklór
Bukarest – Kolozsvár, 2002. 1471.

¹ Veress Ilona: Mezőcsávási gyermekfolklór. Bukarest – Kolozsvár, 2002. 1541.

Annak a nevét mondja a „pákk!” előtt, akit meglátott. Utána tovább keresi a többieket, mindenkit meg kell találnia és föl kell ismernie. A végén az lesz a következő hunyó, akit először talált meg.²

Ipicsapa

Hasonló az előző változathoz, de a megtalálás itt még inkább nehezített. Kiolvassák a hunyót, aki egy kijelölt helynél (falnál, fánál) számol megegyezés szerint, s a végén elkiáltja magát:

Ha szabad, ha nem, én megyek!

Elindul keresni a többieket. Ha meglát valakit, ebben a változatban is föl kell ismernie, de az nem elég. Vissza kell szaladnia a falhoz vagy fához, ahol hunyt, és ráüt a kezével. Kiáltja:

Ipicsapa, Jancsi! (vagy más)
Zentelke (Kolozs)
MTA BTK Zenetudományi Intézet
Leltári szám 65008

Annak a nevét kiáltja, akit meglátott. Aztán tovább keresi a többieket, amíg mindenkit le nem ipicsapázott. Ha mindenki megvan, az lesz a hunyó, akit először ipicsapázott le.

Csak hogy nem egyedül szalad vissza a hunyóhelyhez: akit meglátott, az is szalad, és ha ő ér oda előbb, ő ipicsapázza le a hunyót. Akkor pedig újra az lesz a hunyó, aki volt.

Tiltó játékok

A „tiltó” nem hangzik túl kellemesen sem a gyerekek, sem az óvónők fülében: a kényszerű tiltásokkal már mindkét oldal torkig van. Itt azonban másféle tiltásokról van szó: ezeket a tiltásokat a játszó (legyenek gyerekek vagy felnőttek) maguk találták ki, és az önfegyelem kialakítását, erősítését szolgálják. Tehát: a játékban valamit tilos csinálni, s ha valaki mégis megteszi, azért büntetés jár: kiesik a játékból, kellemetlen szerepet kap, vagy zálogot kell adnia, amit később valamely feladat teljesítésével kiválthat.

A tiltásnak fontos szerepe van az emberi közösségek életében: mindenhol és mindenkor kötelezettségek és tiltások szabályozták és szabályozzák az emberi kapcsolatokat. A hiedelmek is gyakran tilalmak formájában fogalmazódtak meg az európai népek hitvilágában. A játékokban megjelenő tilalmak a pislogás, a megmozdulás, a megszólalás, illetve egyes szavak kimondása: a legtöbb fajta játék mégis a nevetéstilalomhoz kapcsolódik.

A nevetéstilalmat tartalmazó játékok véleményem szerint az óvodában nem játszhatók, ez az önfegyelem a kicsiktől éppúgy nem várható el, mint az, hogy futás helyett csak sétáljanak. Értelme sincs, hiszen éppen arra törekszünk, hogy a kicsik minél többet nevéssenek, azzal jelzik, hogy jól érzik magukat a világban. A hagyományos kultúrában is az érettség jele volt, ha valaki képes volt megfékezni magát, és nem nevetett minden szíre-szóra: ezt tehát az óvodában ne várjuk el a kicsiktől. Vannak azonban olyan tiltó játékok, amelyeket velük is játszhatunk.

Farkasszem

² A közlésben nem szerepel, hogy mi történik, ha a hunyó nem ismer föl valakit, nem jó nevet kiált. A leginkább valószínű, hogy büntetésül megint ő lesz a hunyó.

A farkasszem a pislogás tilalma. Ketten játsszák: egyszerűen egymás szemébe néznek, és mindkettő igyekszik, hogy minél később pislantson. Aki előbb pislant, az a vesztes.

Kertbe' jártál-e

Egy kicsit furfangosabb változata a pislogástilalomnak. Ezt is ketten játsszák: az egyik kérdez, a másik válaszol.

Kertbe' jártál-e?

Igen.

Farkast láttál-e?

Igen.

Féltél-e tőle?

Nem.

Gyimesközéplak (Csík)

MTA BTK Zenetudományi Intézet

Leltári szám: 70213

Akkor a kérdező tapsol egyet a másiknak a szeme előtt. Ha az nem pislant, akkor tényleg nem félt a farkastól, de ha pislant, akkor bizony félt. Itt a büntetés nem több, mint hogy nevetnek egyet, aztán szerepet is cserélhetnek, és újra eljátszhatják.

Repítősdí

Ebben a játékban a megmozdulás tilos. Ketten játsszák: egyik megfogja a másik fél kezét, és néhányszor körbe forgatja, aztán elengedi.³ A másiknak meg kell állnia, és ahogy megállt, abban a testhelyzetben kell maradnia, mint egy szobornak. A többiek odamehetnek hozzá, igazíthatnak rajta, de neki magától nem szabad megmozdulnia.

A játékhoz az is hozzátartozik, hogy a szobornak nem szabad nevetni, de azt hiszem, ezt kihagyhatjuk, nevéssen csak. És a játék előtt állapodjunk meg abban, hogy mennyi ideig legyen szobor: pl. amíg a repítő elszámol tízig. Ennyi mozdulatlanság egy óvodástól bőven elég.

Fekete, fehér, igen, nem

Ebben a játékban a tiltás arra vonatkozik, hogy a fenti négy szót a beszélgetés során tilos kimondani. Van egy kérdező, aki mindenkivel sorban elkezd beszélgetni. A kérdéseket úgy irányítja, hogy lehetőleg a tilos négy szó valamelyikével kelljen válaszolni. Ha valaki kimondja valamelyiket, cserélnek, és aki kimondta, az kérdez tovább.

Óvodások is hamar megtanulhatják, hogy „igen” helyett azt mondhatják: „persze”, „természetesen”, „nem” helyett „dehogy”, „szó sincs róla”, „fekete” helyett „sötét”, „olyan színű, mint a szén”, „fehér” helyett „világos”, „olyan színű, mint a hó”.

³ A közlésben az szerepel, hogy a repítőnek le kell fékeznie a másikat, de az általános változat szerint elengedi a pörgettetet, és az a vicces, hogy hogyan tud megállni, milyen testhelyzetben.